NES-VB-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

VOLLEYBALL

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI

SPORT SERIES
SÉRIE SPORTS

Dit officiele zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Fijn dat je de spelcassette Volleyball voor het Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt gekozen.

DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING

Kies het land van het team waarmee je speelt. Je kunt dit spannende spel met 'bloks', 'opzetten' en 'smashes' met twee personen tegen elkaar spelen, of je kunt in je eentje tegen de computer spelen. Dit is net echt volleyball, met harde smashes, schijnslagen en services. Als je oefening nodig hebt, kun je dit krijgen tijdens de training.

Lees deze gebruiksaanwijzing aandachtig door voor je begint met spelen en bewaar hem goed zodat je later nog eens iets op kunt zoeken.

1. WAARSCHUWING

1) Deze cassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem niet uit elkaar.
2) Raak de electrische contacten niet aan en houdt ze schoon, anders beschadigd het spel.
3) Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of anderes vluchtige schoonmaakmiddelen.

N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder aankondiging vooraf de producten of verpakkingen te wijzigen.

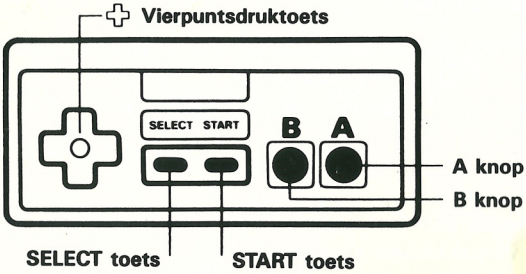
©1989 Nintendo

2. DE CONTROLLER EN SPELINSTRUCTIES

Omdat de aanvallende en verdedigende partijen snel wisselen tijdens volleybal, veranderen de functies van de controller ook snel. Lees de gebruiksaanwijzing goed door om het te leren.

Controller 1/Controller 2

Gebruik Controller 1 om het spel te kiezen.
Gebruik Controller 1 tijdens de training en voor 1-spelers spel.
Gebruik Contollers 1 en 2 tijdens 2-spelers spel.



SELECT toets ..... Gebruik je om het spel of training te kiezen.
om 1 of 2 spelers te kiezen.
om de Dames of Herencompetitie te kiezen.

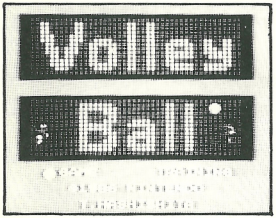
START toets ..... Gebruik je om het spel te starten.
om te pauzeren en weer opnieuw te beginnen.

✚Vierpuntsdruktoets .. Gebruik je om de spelers te besturen
om de bal te richten.
Gebruik de vierpuntsdruktoets op Controller 1 om de landen te kiezen.
* Bij 2 spelers kun je ook met Controller 2 de landen kiezen.

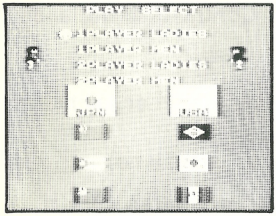
A knop ..... Gebruik je om te serveren, aan te nemen en de bal op te zetten.
om de voorste spelers te verzamelen.

B knop..... Gebruik je om laag aan te nemen en snel op te zetten
om te blokkeren en te smashen.

3. HET SPEL KIEZEN



- Kies, tijdens het Titelscherm, met de SELECT toets voor de training of het spel (GAME). Druk daarna op START.
- Gebruik de training om de te oefenen, de functies van de controller te leren en een spel-gevoel te krijgen.
- Als je het spel gekozen hebt, verschijnt het spel-keuze scherm.



- Kies met de SELECT toets voor 1 of 2 spelers en voor de Dames of Herencompetitie.

* In de Herencompetitie beweegt de bal sneller.

- Gebruik de vierpuntsdruktoets om het land te kiezen. Bij het 2-spelers spel beweegt Controller 1 de oranje cursor en Controller 2 de groene cursor. Jij bepaald welke landen tegen elkaar spelen.

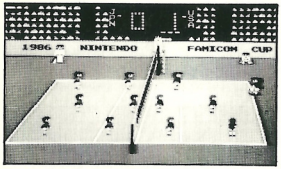
* Als je alleen speelt, speel je tegen de computer. De sterkte van een team hangt af van het land, kies dus het juiste land voor de computer.
* De volgorde van de teams is: 1) USSR, 2) China, 3) Cuba, 4) Japan, 5) Brazilie, 6) Korea, 7) Tunesie.

Druk, zodra je de keuze hebt gemaakt, op START om te beginnen.

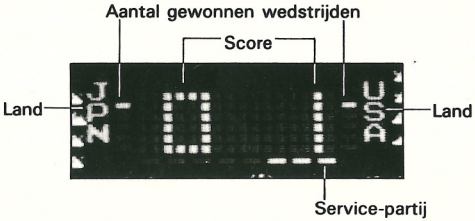
1	URS	De Sovjet Unie
2	CHN	De Volksrepubliek China
3	CUB	Cuba
4	JPN	Japan
5	BRA	Brazilie
6	KOR	De Republiek Korea
7	TUN	De Republiek Tunesie

De bovenstaande volgorde is afgeleid uit de resultaten (Dames en Heren gemiddeld) van de Wereldkampioenschappen in 1981 en 1985.

4. SPELBESCHRIJVING



*Scorebord knippert tijdens het spel.



■ Training

Wit shirt

Onbeweegbaar

Rood shirt

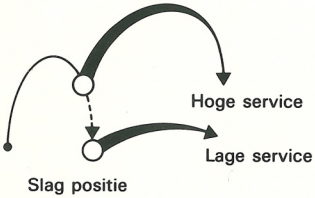
Beweegbaar

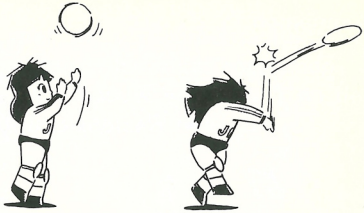
Tijdens de training beweegt de bal langzaam. Het shirt, van de speler die je met de vierpuntsdruktoets kunt bewegen, is rood gekleurd. De wedstrijd verloopt hetzelfde als het normale spel.

■ Het spel

Serveren

1. Je hoort de fluit.
2. Gooi de bal omhoog met de A knop.
3. Druk nog een keer op A om te slaan en de service af te maken.



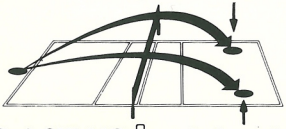


A knop A knop en Vierpuntsdruk toets

*Je kunt de kracht van je service beivloeden door een goede timing van je slag.

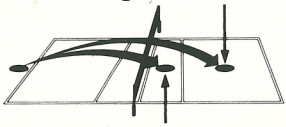
*Gebruik de vierpuntsdruktoets om de kracht en de richting van je service te veranderen. Hieronder zie je voorbeelden.

Druk OMHOOG op de Controller.



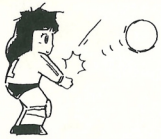
Druk OMLAAG op de Controller.

Druk RECHTS op de Controller.



Druk LINKS op de Controller.

Aannemen



A knop en ✚ vierpuntsdruktoets
▶ Bal gaat naar de andere kant.

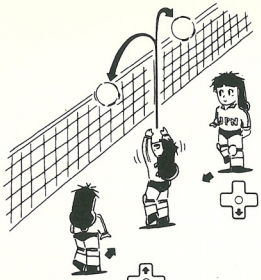
1. Gebruik de A knop om aan te nemen.
2. Je bepaalt de richting waarin je terugspeelt met de ✚ vierpuntsdruktoets.
3. Druk op B om een lage bal te geven die snel opgezet kan worden.
4. De bal gaat met de derde slag automatisch terug naar de andere kant.

* Je kunt de spelers niet bewegen als je de A of B knop ingedrukt houdt. Laat de A of B knop altijd weer snel los.

Opzetten

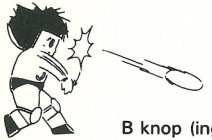
A knop + ✚ vierpuntsdruktoets
▶Hoge opzet
B knop + ✚ vierpuntsdruktoets
▶Lage opzet

1. Gebruik de ✚ vierpuntsdruk toets om de speler onder de bal zetten en zet de bal op door op A te drukken.
2. Stuur de bal met de ✚ vierpuntsdruktoets.
3. Druk op B voor een snelle opzet.



* Als de mid-voor of de mid-achter speler de bal raakt, kun je met de ✚ vierpuntsdruktoets bepalen welke speler de bal moet aannemen.
* Kijk goed naar de schaduw van de bal op de grond om de juiste slagplaats te bepalen.

Smashen



B knop (ingedrukt)

+

Schuine smash

Duwtje (Drop shot) ✚ Harde smash

Schuine smash

1. Ga voor derde slag onder de bal staan en spring met B. Als je recht onder de bal stond, maak je een smash zolang je B ingedrukt houdt.
2. Druk naar RECHTS voor een harde smash en naar LINKS voor een zacht duwtje. Je kunt ook schuine smashes geven.
3. Druk naar RECHTS en houdt dan B ingedrukt voor een dubbele of directe smash.

* Smash op tijd door de val van de bal te berekenen.

Blokkeren

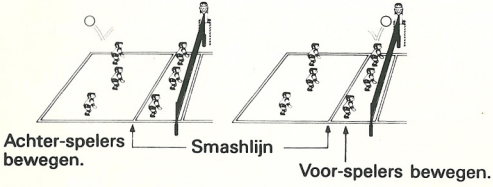
1. Beweeg je speler naar het net (samen met de A knop), druk op B en houdt deze ingedrukt om te springen en de smash te blokkeren.
2. De richting van de bal na het blok hangt af van de hoogte waarop hij geblokt is.
3. Druk naar RECHTS voor een dubbele blok.

B knop (ingedrukt) + ✥ Dubbel blok

Bewegen van de spelers

De achter-spelers bewegen zodra de bal achter de smashlijn is; de voor-spelers bewegen als de bal voor de smashlijn blijft.

Als je op A drukt, terwijl de bal op de andere helft is, komen de voorste spelers bij elkaar bij het net. Je kunt dan blokkeren.



Time-out

Druk op START van Controller 1 voor een Time-out. Je kunt midden in het spel geen Time-out krijgen (net zoals bij echt volleybal).

Basis regels

- Er zijn 15 punten per ronde. De eerste die 3 rondes wint, wint de wedstrijd.
- Alleen het serverende team kan scoren. Als het ontvangende team wint, wisselt de service.
- Je wisselt van veld na elke ronde. Als beide teams twee rondes winnen, speel je een vijfde ronde, waarbij je wisselt na de eerste 8 punten.

Andere regels zijn bijna hetzelfde als bij het echte spel. Let wel op, want sommige dingen zijn anders vanwege het programma.

Je hoort een fluit als de bal niet na de derde slag richting het andere veld geslagen wordt.

■ Bediening van de Controller

* Als de bal van Links geslagen wordt.

Serveren	Ⓐ+Ⓐ✚
Aannemen	Ⓐ✚ or Ⓑ✚
Opzetten	Ⓐ✚ or Ⓑ✚
Blokkeren	Ⓑ✚ (Harde Smash) Ⓑ✚ (Zachte Smash)
Smashen	Ⓑ✚ (Dubbel blok)
Duwtje	Ⓑ✚ Ⓑ✚ (Schuine duw)
Dubbele smash	Ⓑ✚
Direkte smash	
Snelle opzet	Ⓑ✚ (Korte opzet)+Ⓑ✚

N.B.: Het 0 teken betekent dat de B knop ingedrukt gehouden wordt.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. (''BANDAI'') garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak (''Pak'') (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

MEMO

Ce sceau officiel est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Volleyball du Nintendo Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Commencez par choisir une équipe du pays de votre choix. Deux joueurs peuvent s'amuser avec le jeu classique de sports en "frappant", "renvoyant le ballon" et en le "contrant". Volleyball peut également se jouer avec un seul joueur contre l'équipe de l'ordinateur. Volleyball a tout, des coups durs, des contres truqués et des plongeons défensifs. Pour ceux qui ont besoin de pratiquer, on a prévu une partie d'entraînement.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de références.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le frapper ou l'échapper. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modification sans préavis.

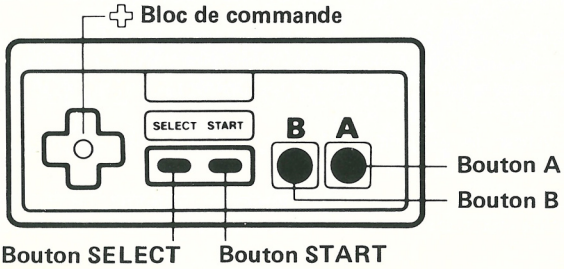
©1989 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Puisque l'offensive et la défensive changent continuellement dans une partie de Volleyball, le contrôle des commandes est plutôt complexe. Veuillez lire ce mode d'emploi attentivement afin de vous familiariser avec le fonctionnement et les fonctions de la commande principale.

Commande 1/Commande 2

Utilisez la commande 1 pour choisir la partie.
Utilisez la commande 1 pour le mode d'entraînement et pour une partie à 1 joueur.
Utilisez les commandes 1 et 2 pour les parties à 2 joueurs.



Bouton SELECT ..... Utilisé pour choisir la partie ou le mode d'entraînement.
pour choisir la partie à 1 joueur ou à 2 joueurs.
pour choisir la ligue des hommes ou des femmes.

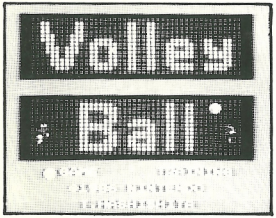
Bouton START ..... Appuyez pour commencer la partie.
pour signaler un temps mort (pause) ou pour reprendre la partie.

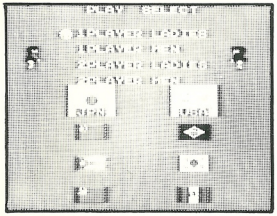
✚ **Bloc de commande** ..... Utilisé pour déplacer les joueurs.
pour contrôler la direction du ballon.
Utilisez le bloc de commande ✚ sur la commande 1 pour choisir les pays adversaires.
* Dans une partie à 2 joueurs, on utilise également la commande 2 pour choisir les pays.

Bouton A ..... Utilisé pour servir, recevoir et contrecarrer le ballon.
pour rassembler les joueurs avant.

Bouton B ..... Utilisé pour les réceptions basses et les contrecarrages rapides.
pour bloquer et contrer.

3. SELECTION DE LA PARTIE





- Lorsque l'écran du titre apparaît, servez-vous du bouton SELECT pour déplacer la marque du ballon (⚽) et pour sélectionner, soit le mode de la partie, soit le mode d'entraînement. Appuyez sur le bouton START.
- Servez-vous du mode d'entraînement pour pratiquer le jeu, pour apprendre les fonctions des commandes et pour vous familiariser avec la partie.
- Lorsque le mode de la partie a été sélectionné, l'écran changera à l'écran de la sélection des parties.
- Servez-vous du bouton SELECT pour déplacer la marque du ballon (⚽) et choisir soit une partie à 1 joueur, soit une partie à 2 joueurs et, soit la ligue des hommes ou la ligue des femmes.
  * La vitesse du ballon est plus rapide chez les hommes.
- Ensuite, servez-vous du bloc de commande ✚ pour déplacer le curseur et choisir votre pays. Dans la partie à 2 joueurs, le curseur orangé se déplace à l'aide de la commande 1 et le curseur vert se déplace à l'aide de la commande 2. Vous choisissez les pays qui joueront l'un contre l'autre.

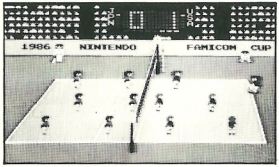
* Dans la partie à 1 joueur, vous jouez contre l'ordinateur. La force de l'équipe varie selon le pays, donc choisissez pour l'ordinateur un pays qui va avec vos aptitudes.
* La force des équipes est classée comme suit: 1) URSS, 2) Chine, 3) Cuba, 4) Japon, 5) Brésil, 6) Corée, 7) Tunisie.

Lorsque vous avez fait les sélections ci-dessus, appuyez sur le bouton START pour commencer le match.

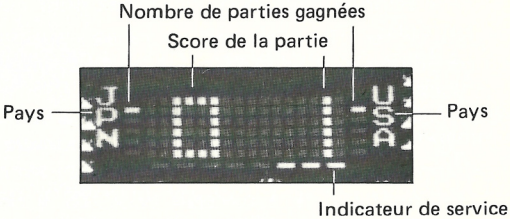
1	URS	L'Union de la République Soviétique Socialiste
2	CHN	La République du Peuple de Chine
3	CUB	Cuba
4	JPN	Japon
5	BRA	Brésil
6	KOR	La République de Corée
7	TUN	La République de Tunisie

Les classements ci-dessus ont été déterminés en vertu du nombre de fois que chaque équipe du pays (équipes des hommes et des femmes ensemble) a participé à la Coupe Mondiale de '81 et '85 et selon leurs résultats.

4. COMMENT JOUER



L'écran de la parite clignote pendant le jeu.

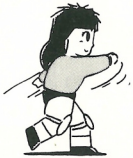


■ Mode d'entraînement

Uniforme blanc

Immobile

Uniforme rouge



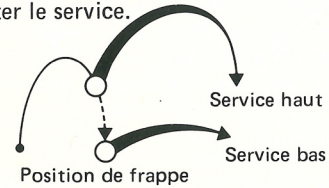
Mobile

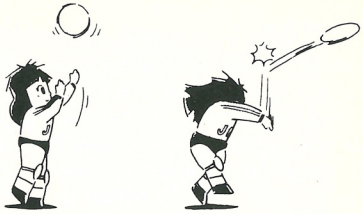
Le ballon va moins vite dans le mode d'entraînement. L'uniforme du joueur qui peut être déplacé à l'aide du bloc de commande ✚ changera à rouge pour que vous puissiez plus facilement suivre les mouvements du joueur. La partie se déroule juste comme elle le fait dans le mode-partie.

■ Mode-partie

Service

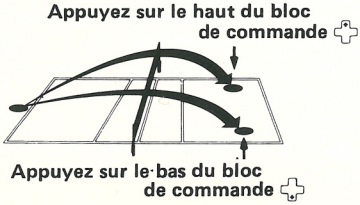
1. Il y a un coup de sifflet.
2. Lancez le ballon en l'air en utilisant le bouton.
3. Appuyez de nouveau sur le bouton A pour frapper le ballon et poor compléter le service.

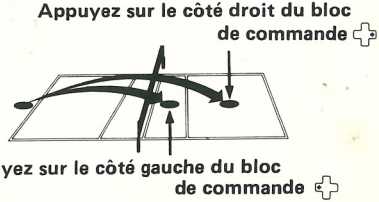




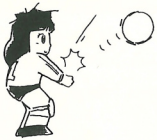
* Vous pouvez varier la force de votre service en choisissant le moment propice pour frapper.

- Servez-vous du bloc de commande ✚ pour déterminer la force et la direction du service. Les exemples ci-dessous démontrent un service à partir de la gauche du court.





Réception



Bouton A + Bloc de commande ✚

▶ Retourne le ballon dans le camp adverse

1. D'habitude, on se sert du bouton A pour recevoir.
2. La direction du renvoi du ballon peut être contrôlée en manipulant le bloc de commande ✚ lors de la réception.
3. Appuyez sur le bouton B pour effectuer une passe basse du ballon pour contrecarrer rapidement.
4. Le ballon sera renvoyé automatiquement au camp adverse suivant la troisième frappe.

* Le bloc de commande ✚ ne pourra pas déplacer les joueurs lorsque les boutons A ou B seront tenus abaissés. Avant de manipuler le bloc de commande ✚, retirez toujours votre doigt des boutons A ou B.

Renvoi

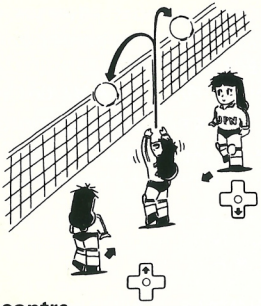
Bouton A + Bloc de commande ✚

▶ Renvoi haut

Bouton B + Bloc de commande ✚

▶ Renvoi bas

1. Servez-vous du bloc de commande ✚ pour placer le joueur sous le ballon et renvoyez le ballon en appuyant sur le bouton A.
2. Servez-vous du bloc de commande ✚ pour contrôler la direction du renvoi.
3. Appuyez sur le bouton B pour un renvoi rapide.



Le contre

Bouton B (tenir abaissé)

+

Contre Croisé

Feigne (Coup échappé) ✚ Contre puissant

Contre croisé

* Lorsque le joueur au centre de la rangée avant ou arrière de joueurs frappe le ballon, le prochain joueur qui jouera sera déterminé par l'endroit appuyé sur le bloc de commande ✚ .
* Guidez-vous sur l'ombre que jette le ballon sur la surface du court lorsque vous tentez de vous placer sous le ballon.

1. Pour la troisième frappe, placez-vous sous le ballon et appuyez sur le bouton B pour sauter. Si le ballon se trouve au-dessus de la tête du joueur, un contre sera effectué aussi longtemps qu'on gardera le bouton abaissé.
2. Pour un puissant contre, appuyez sur l'avant du bloc de commande ✚ ; appuyez vers l'arrière pour une feigne. On peut aussi frapper des contres croisés à gauche et à droite.
3. Appuyez sur l'avant du bloc de commande ✚, puis appuyez et gardez abaissé le bouton B pour un contre à deux ou un contre direct.

* Contrez en calculant précisément la chute du ballon.

Blocage

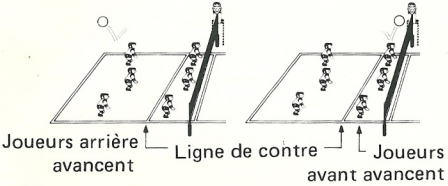
1. Placez les bloqueurs en face des contreurs adverses (rassemblez-les à l'aide du bouton A), appuyez et gardez abaissé le bouton B pour sauter et bloquer un contre.
2. La direction du ballon suivant le blocage dépendra de l'angle auquel il a été bloqué.
3. Pour un blocage à deux, appuyez sur l'avant du bloc de commande ✚.

Bouton B (gardé abaissé) + ✚ blocage à deux

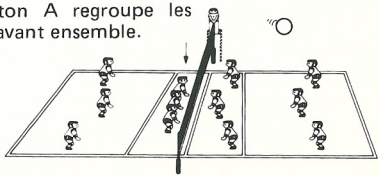
Mouvements du joueur

En général, les joueurs arrière avancent lorsque le ballon tombe derrière la ligne de contre; les joueurs avant, lorsqu'il tombe en avant de la ligne de contre.

Si vous appuyez sur le bouton A quand le ballon est dans le camp adverse, les joueurs avant se regroupent en avant du filet. Ce mouvement place les joueurs en position de blocage.



Le bouton A regroupe les joueurs avant ensemble.



Temps mort

Pour signaler un temps mort, appuyez sur le bouton START de la commande 1. Les temps morts ne peuvent pas être signalés au milieu d'une partie (comme dans un vrai match de volleyball).

Règlements de base

- La partie consiste à compter 15 points; la première équipe à gagner 3 parties gagne le match.
- Seule l'équipe qui a possession du service peut compter des points. L'équipe qui reçoit peut se mériter le droit de servir mais ne compte aucun point.
- Les équipes changent de camp après chaque partie. Lorsque les deux équipes ont chacune gagné deux parties et qu'elles jouent la cinquième, elles changent de camp aussitôt qu'une équipe a accumulé huit points.

  * Les autres règlements, en principe, sont les mêmes que ceux d'une vraie partie de volleyball. Remarquez cependant, qu'il y a certains petits changements aux règlements des parties sur ordinateur pour tenir compte de la programmation.
  * Vous entendrez un coup de sifflet si l'ordinateur détermine que le ballon n'a pas été renvoyé dans le camp adverse après la troisième frappe.

■ Résumé des fonctions

* Lorsque le ballon est frappé à partir de la gauche du camp.

Service	Ⓐ+Ⓐ✚
Réception	Ⓐ✚ ou Ⓑ✚
Renvoi	Ⓐ✚ ou Ⓑ✚
Contre	❷✚(Puissant contre) ❷✚(Contre Croisé)
Blocage	❷✚ (Blocage à deux)
Feigne	❷✚ ❷✚ (Feigne croisée)
Contre à deux Contre direct	❷✚
Renvoi rapide	Ⓑ✚ (Renvoi court)+Ⓑ✚

Remarque: La marque ❷ indique que le bouton B doit être gardé abaissé.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

MEMO

MEMO

90729

Nintendo

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON